

コットン ガーディアンフォース サターントリビュート

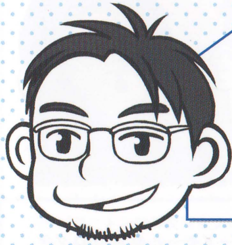
SATURN TRIBUTE

SPECIAL INTERVIEW & WORKS

『コットン ガーディアンフォース サターントリビュート』

STAFF INTERVIEW

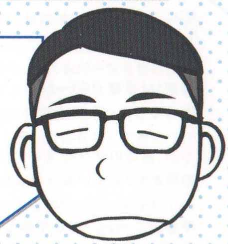
STAFF PROFILE



福田誠弘氏 ——

『コットン2』『コットンブーメラン』チーフデザイナー

背景デザインやUI、インストや家庭用パッケージのデザインを担当。現在もサクセスにてコンシューマとスマホアプリのデザイナーとして在籍中。『ザンファイン』『レインボーコットン』ではマニュアル作成にも携わる。



甲木稔久氏 ——

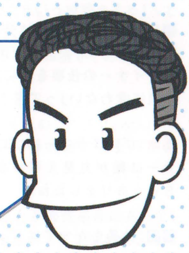
『コットン2』『コットンブーメラン』キャラクターデザイン

現在もサクセスにデザイナーとして在籍。『コットン ガーディアンフォース サターントリビュート』（通常版／特装版）のパッケージデザインを手がけている。



平田健一氏 —— 『コットン2』『コットンブーメラン』『ガーディアンフォース』ミュージックコンポーザー

サクセス在籍時には、ほかにも『コットン』『コットン100%』『パノラマコットン』のBGMを担当。直近では『コットンリブート』のBGMアレンジに参加。



江川野誉至氏 —— 『コットン2』『コットンブーメラン』アルゴリズム & ボスプログラム

『コットンブーメラン』では敵の出現や弾幕を生成するシステムを開発。『サイヴァリア』開発時にはORE808の名でプロデューサー、メインプログラマー、デザイナー、作曲を担当。



根本裕介氏 ——

『ガーディアンフォース』デザイナー

キャラクター・ステージのドット＆デザインのほか、インストラクションカードの制作や曲のやりとりを務める。『ノーラと刻の工房 霧の森の魔女』ではアートデザイン、『ようこそ ひつじ村』ではメインデザインを担当。

『コットン ガーディアンフォース サターントリビュート』

STAFF INTERVIEW



福田誠弘氏　甲木稔久氏　平田健一氏　江川野誉至氏　根本裕介氏

── 1997～1998年当時の社内はどんな雰囲気だったのでしょうか？

福田：社員数が30～50人ぐらいの規模で、会社もそこまで大きくなかったですね。

平田：当時のサクセスって分室みたいな感じで、ほかにも事務所が3つぐらいあったよね？

甲木：『コットン2』をやるときはマンションの一室を借りた「追分分室」でやってましたね。

江川野：あそこは社長がいないので最高でしたね。

福田：たまに社長が来るときもあるので、「社長が外に出たら電話して」って本社に連絡してましたよ。

甲木：『コットン』でもプログラマーをされていた初山(勝)さんが仕事中にFMラジオを流してて、いい職場だなって思いましたね。

福田：でもそのあとは分室も統合して恵比寿の祐ビルに移ったので、束の間の天国は本当に短かったですね。社長はデザイナーの仕事を見に来ては「あれが気に食わない、これが気に食わない」って言うんですよ。

根本：プログラマーはプログラムを書いてますけど、デザイナーは絵が丸見えじゃないですか？　ダメ出しもしょっちゅうありましたね。

福田：社長もかつてはドットを打っていたので、デザインに関しては一家言あるんですよ。

──『コットン2』チームと『ガーディアンフォース』チームで関わりを持つことはありましたか？

根本：仕事が終わったら遊びに行ったりしてましたけど、チーム間で干渉することはあんまりなかったですよね？

福田：「ST-V」っていう共通ハードだったので、プログラマーが行き来してることはあったけど、デザイナー同士であれこれっていうのはなかったね。

根本：デザイナー班がカタカタとキーボードを打ってて、ちょっと機嫌が悪いと「ッターン！」みたいな。朝から晩までずっとその調子なので、ほかのスタッフから「うるさい！」って言われたこともよくありましたよ。

江川野：デザイナー班から聞こえてくるキーボードの打鍵音は本当にヤバかった。

福田：プログラマーじゃないかっていうぐらいにカタカタカタってね。移動するときはマウスを使わずにカーソルキーを使って、ドットを打つときはスペースキーを叩くんですよ。

根本：ドット打ちに関しては本当に厳しいことばかりでしたね。32×32ピクセル内で1ドットの影響ってすごく大きいので、そのミスすら許されないんですよ。「ここに打ってある1ドットはどういう意味があるんだ？　これじゃなくてこっちに打つべきだろ」ってY先輩とG先生からよく指導されましたね。

福田：あと当時は会社に筐体と基板があったので、昼休みになったらみんなで『バーチャファイター 2』や『～3』をやってましたね。渋谷にある基板屋まで買いに行ったり。

平田：なんかいっぱい基板が積み上げられてたけど、経費じゃなくて自費だったんだ。

甲木：社内で遊ぶだけでは飽き足らず、恵比寿の「ASO:VIBA!」っていうゲーセンまで行ってたんですけど、近所に会社があった某ゲームメーカーの社員さんと対戦してましたね。よくメディアに出られている方々でしたし、こっちは一方的に顔を知ってるので「企業対抗戦だ！」なんて思いながら。



――『コットン2』の企画立案から開発スタートまでの経緯はどういったものだったのでしょうか？

福田：社長に言われたか、やりたいと自分で申し出たかのどちらかですね。実際に企画が動き出してから「どんな『コットン』にしたいんだ？」と社長に聞かれ、爽快感のあるゲームにしたいですと言ったら「つまんねえな」って言われまして。じゃあどうしようと思い、当時のスタッフはみんな『バーチャ』が好きだったので、その要素を取り入れたアクション寄りなゲームシステムになったんです。誘爆については初山さんから「こんなことができるよ」と見せてもらって導入したんですよ。

江川野：とにかく『バーチャ』が好きな方だったので、コマンドショットや掴み（キャッチ）といった要素を取り入れられたんですよね。

甲木：「イーン！」とか「ヤーフー！」っていう掛け声もまんまですし（笑）。

福田：それだけみんなハマってたんですよ。

――「前作からこう変えたい、こうしたい」という思いはどんなものがありましたか？

福田：「前作を超えよう！」とは思いましたけど、作っていく最中でぜんぜん違う方向へ飛んでしまったので、前作をもうちょっと意識したほうが良かったなっていうのは反省点ですね。シューティングらしさを強化した続編を期待されていたユーザーさんもいたと思うので。

――開発のスタート段階からすでにハードは「ST-V」で決まっていたのでしょうか？

福田：「ST-V」っていう規格はセガサターンのあとに生まれたものなので、この頃はまだ決まってなかったんですよ。ただ、『コットン』で「SYSTEM16」基板を使っていましたし、今回もセガのハードで行くんだろうなというのはなんとなく決まっていた感じですね。当時はアーケードで出してからコンシューマへ移植という流れが当然だったので、同ハードでのやりやすさはありました。

――ちなみにPS基板を使う話はなかったのでしょうか？

福田：『コットン2』の前に出た『上海 万里の長城』はアーケードも含めて9ハードぐらい一気に作ったんですが、メインプログラマーの初山さんはセガサターン版を担当していたので「じゃあセガサターン（ST-V）で」となった記憶がありますね。

――福田さんと甲木さん以外に参加されたデザイナーさんについてお教えください。

福田：モンスターデザインを担当した西村（仁）くん、キャラクターのかけあいパートを作ったビジュアルプログラムの堀（雅弘）さん、背景デザインに劉（向東）さんがいましたね。ちなみに江川野くんは敵の出現や弾幕を作るシステムを『コットンブーメラン』で開発してくれました。

江川野：『コットン2』ではそのシステムがまだなかったので、全部プログラミングでやってましたね。ボスもパーツを組み上げて動かすだけでしたし。本当『コットン2』と『コットンブーメラン』のプロジェクトにはいろいろ勉強させてもらったといいますか、企画書ナシで進行するという悪い習慣をここで身につけてしまったというか（笑）。

甲木：1面ボスの「オノコンボ」が、ある日突然ビームを出していて、なんだろうと思ったら「これ作っといたんで、素材を用意しておいてくださいね」ってサラッと言われたことがありましたね。

江川野：そういう意味ではプログラマー主導で作ってた部分はあるかもしれないです。

根本：ゲーム業界の職種としてデザイナーとプログラマーしかなく、プランナーという存在がまだなかった頃なので、現場のアイディアでどんどん膨らんでいった感じですよね。

福田：スーパーファミコンで『コットン100%』を出したときはプログラマーに「ボスがこう動いて、こういう攻撃をする」っていう説明を紙で出してたんですけど、『コットン2』や『〜ブーメラン』の頃は背中合わせにいるスタッフに口頭でそのまま伝えてましたね。

――『コットン2』では新キャラクターの「アプリ・ケ・パンプキン」が登場しましたが、どういった経緯で生まれたのでしょうか？

福田：当時は2人同時プレイできることが最低条件にあって、2Pキャラを作らないといけなくなったのでアプリを出したんですよ。名前はすったもんだしましたけどね。

甲木：もともとのキャラクター名がコットン（綿）やシルク（絹）といった生地なので、それに関連するものとしてアプリケにしたんです。ニードルはそのまま針ですね。

福田：そういえば「『コットン』の続編を開発します」的なニュアンスで甲木くんに等身が高めのキャラを描いてもらったこと

があるんですが、それが大不評で……。「もうちょっと幼い見た目でないといけない」って言われたんだっけ？

甲木：あのときの高等身はあんまり考えずに描いたものなんですよ。のちの『〜ブーメラン』ではデフォルメになりましたけどね。

──ストーリーについては企画原案の時点である程度固まっていたのでしょうか？

福田：いや、おそらく後付ですね。

甲木：ざっとしたシナリオやセリフは福田さんが考えていたはずですよ。僕と西村くんは入社して半年も経たないぐらいのペーペーでしたから「福田さん、次はなにをすればいいですか？」と聞くばっかりで。

福田：声優さんのアフレコに行ったのは覚えてるけど、台本を書いた記憶がないんだよな……。ただ、前作を踏まえた内容っていうのは決めてたと思います。『コットン』の生みの親である田村（英樹）さんには甲木くんが描いた絵をお見せした程度ですね。

平田：そのときって田村くんはもう社内にいないよね？

福田：そうですね。なにかのタイミングでお会いしたときにお見せして「あぁ、いいんじゃない？」っていう感想をいただいて。

江川野：絵コンテとかはどうでした？　あれがないと堀さんがアニメーションを作れないですよ。

甲木：「漫画のコマっぽい感じでキャラがかけあうのを田村さんが考えていた」というのを人づてに聞いたので、俺がデモをやったんですよ。こんな感じなのかなと思いながら。でもプロジェクト内での年長者は福田さんだったので、ディレクター的な立場で全体を見てらっしゃいましたよ。

福田：僕もほとんど新人に近いようなもので、上の立場に就いて指示を出すことも慣れてなかったんですよ。本当に行きあたりばったりな感じで、ボスデザインも西村くんに丸投げしたらリアルでおどろおどろしいボスになってしまいましたが、僕はそれを見ても「うん」っていう感じで。ボスがなめらかに動くのは江川野くんのおかげですよ。

江川野：僕も入社して間もない頃だったので、気合いが十分すぎたんですよね。ボスのプログラムを組むときも「じゃあ、これをどうにかして」って、パーツごとにバラバラな状態でデータを渡されていたので、よく完成できたなと。関節を繋げるシステムは作っていましたけどモーションのシステムがあったわけではないので、とりあえず繋げて手の先の位置をプログラムで指定するんですよ。「オノコンボ」でいうと振り上げた腕をグルンと下げてくれるような感じ、根幹のシステムが出来ちゃえばモーションは勝手にいい感じになっていましたね。ボスのパーツもバラバラでしたけど、攻撃パターンも特に指定がなかったんですよ。

甲木：できあがったら「こんなんどうっすか？」って作ったのをみんなに見せたりして。

江川野：簡単だと思ってたんですけど「ムズいムズい」って言われましたね。

福田：こっちとしても明確に「こうしたい」っていうのがなかったので、上がってきたものをそのまま組み込むっていうだけでしたね。ただ、文句をつけるレベルのものではなかったですし、敵のデザインや動きを見ても「気持ち悪くていいんじゃない？」っていう感じで。

甲木：で、気づいたら「オノコンボ」からビームが出てたと（笑）。

江川野：あと『バーチャファイター 3』でアンジュレーション（地形）が導入されましたけど、『コットン2』でもアンジュレーションの上で歩かせるボスがいたので、あれはけっこう面倒だった記憶がありますね……。

──ステージ構成について、1ステージあたりに前半・後半で背景が変化していきますが、こうした演出はもともと予定されていたのでしょうか？

福田：ステージ1「わたぼうしの丘」ではお城からスタートして丘に向かっていきますが、こういった展開は背景ラフを描いた時点で構想はしていましたね。

江川野：RAMに乗り切らなかったのでストリーミングで継ぎ足しながら描画しましたね。

福田：パーツにして並べていくつもりだったんですけど、面倒くさくなったので大きい一枚絵にしてしまったんです。でも坂本（英彦）さんのおかげでうまいことできたんですよね。

根本：『ガーディアンフォース』ではマップをちまちまと組んでいたので、そのやり方が羨ましかったですよ。

甲木：僕と西村くんが背景を延々と描いて、それをプリントアウトしたものを社内の天井に貼っていたのを覚えてますよ。

福田：壁一面ぐらいある原画をアナログで取り込んで加工したんだよね。それを劉さんがMacで取り込んだものをフォトショップでレタッチしてくれたおかげであのクオリティになったんです。

── BGMを作曲するにあたっての方向性やオーダーはどういったものでしたか？

平田：『コットン』もそうでしたけど、強制スクロールなので曲は作りやすかったんですよ。曲のイメージは福田くんから指定されたものに沿いながら途中で意見を合わせましたね。「ゴージャスに」と書かれていても、ゴージャスってどれぐらいの感じだろうってことで具体的に聞き出すんですよ。

福田：各ステージの背景とBGMのイメージを書いた資料をお

渡ししましたよね。

甲木: あと「こういう曲がいいな」っていうのをカセットテープにまとめてお渡ししたり。

平田: 音楽のイメージって言葉で伝わらないじゃないですか。だから福田くんや初山さんの理想としている曲を聴かせてもらうんですよ。そのうえで、その曲を真似するというよりはどういう激しさやエネルギーを求めてるのかを取材するんです。初山さんはいまで言う4つ打ちのテクノっぽい曲が好きでしたね。『コットン』のときもほとんど4つ打ちでしたけど、あの頃はちょうど初山さんがクラブにハマってた時期で、デッド・オア・アライヴなんかをよく聴かれてた気がしますよ。

──5面は全編通して『コットン』の各ステージが再登場するだけではなく、BGMもメドレー形式でアレンジされていますが、ファンサービスとしての案だったのでしょうか？

福田: そういったファンサービス要素は私も好きだったので、『コットン2』でも採用した覚えがありますね。他社さんの作品でも旧作のアレンジをメドレーとして取り入れることが多かったので。

平田: 実作業的には曲を繋いだだけとはいえ、展開どおりに合わせるのは大変だったですね。あと僕のPCに『コットン』の曲データがなかったので、自分の曲を耳コピして打ち込んだと思います。『コットン』のときって音を鳴らすための打ち込みを外注に出してたんですよ。手書きの楽譜と、手弾きで録音したテープと一緒に送って。ちなみにSEは『パノラマコットン』で作ったものをそのまま引用してますね。FM合成でぜんぶ作ろうっていう話になったんですけど、そんなのやったことないからできません、ごめんなさい……と(笑)。

福田: あと、実際には5面なんですけど、資料には6面って書かれているので、どこか1ステージ分オミットした気がしますね。途中で高速スクロールステージを入れたかったんですよ。横から地上まで行って、グルっと回るイメージだったんですが、マップの回転が難しくて再現できなかったんですよね。

──他社さんのシューティングゲームを参考として遊ばれることはありましたか？

福田: 彩京の横スクロールシューティングの『ソルディバイド』がちょうど出ていたので、市場調査してこいと社長に言われた記憶がありますね。ちなみにセガサターン版の移植はうちでやらせてもらったんですよ。

平田: そうそう、俺が音を担当したんだよ。

──ロケテストをされていたと思いますが、その結果や手応えはどうでしたか？

福田: 秋葉原のセガでやらせてもらったんですが、インカムもギャラリーの付き具合も良かったですよ。開発スタッフが客を装ってお手本プレイを見せるようなこともしてましたね。

甲木: ノートにはけっこう正直な感想を書かれてましたよね。

福田: やっぱり前作がある以上「シューティングとして遊びたい」というお客さんは多かったですね。コマンドショットを入れたことによって「気取ってんじゃねえ」って意見をもらったのはすごく印象に残ってますよ。「これで気取ってるのか……？」と思いましたけどね。アクションするにあたって、キャラクターサイズを大きめに表示したんですが、当たり判定が大きいと誤解されてしまうところもありました。

根本: サターン版『ガーディアンフォース』のときは「イニシャルの本数これだけだったよ！」って社長に笑いながら言われたのは怖かったですね(笑)。



──『〜ブーメラン』はどういった経緯で企画が立ち上がったのでしょうか？

福田: 『コットン2』だけじゃ元が取れないという社内判断があったんですよ。もともとは『コットン2ブーメラン』というタイトルだったんですが、セガさんから「イメージをリフレッシュしたい」という意見があったので「2」を取ったんです。

甲木: タイトルをどうしようかなと考えていたとき、返ってくるという意味で「ブーメラン」と初山さんが言ったんですよね。リベンジ的な部分も含みつつ。実制作的には『コットン2』の素材をそのまま使うアセット運用だったので、そこまで大変だった記憶はないですね。

江川野: このときは『バーチャファイター 3tb』を意識してたんでしたっけ？

福田: そう、キャラクターのバリエーションを増やして任意に3人選択するチームバトルっていう。

江川野: そういえばパンチでコンボを繋ぐっていうアイディアもあって、完全に『バーチャ』だなと思ってましたよ(笑)。

──『コットン2』との明確な差をつけようとされたポイントは？

福田：もうちょっとシューティングゲームとして成立するように、っていうのは一番にあったと思います。ショットの攻撃力も高めにしたんですけど、シューティングとしてプレイする開発陣はあまりいませんでしたね。

甲木：スコア狙いのプレイばっかりを極めていく感じで、コンボが途切れないような敵配置やバランス調整も込みでやってました。

福田：『コットン2』では体力ゲージ制でしたけど、『〜ブーメラン』ではキャラの交代を意識した覚えがありますね。1キャラ1機制なので、いろんなキャラを選んで使ってもらうことでインカムアップにもつながればと意図しましたね。

——新しい要素としてステージクリア後の演出はキャラのかけあいではなく1枚絵が差し込まれるようになりましたが、どういった理由での変化だったのでしょうか？

甲木：『コットン2』で「キャラ同士のかけあいが長い」っていう意見がオペレーターさんからあったので、短めな1枚絵で済ませるようにしましたね。

福田：あとセガサターンに『コットン2』を移植したとき、メッセサンオーさんからも意見をいただいた気がするんですよね……。そういったものを全部汲み取って『〜ブーメラン』に仕上げたんだと思います。



——『ガーディアンフォース』の開発期間は長かったとお聞きしましたが、どれほどかかったのでしょうか？

根本：『ガーディアンフォース』はY先輩とG先生のおふたりが企画をずっと進めてたものなんですが、僕が入って1、2年経ってから完成したので、足掛け4年かかっていると思います。僕が入社したときの企画は「最終状態」だったんですけど、その前には何回か企画が変更になったみたいで。私はお二方に教わりながらドットを打ってました。

——『コットン2』チームのみなさまはどう見られてましたか？

福田：ずっとやってるなぁという感じで見てましたね。僕がサクセスに入社したときからY先輩とG先生がずっと仕様書を書いていたので、ライフワークとおっしゃってました。コントロールパネルの問題もありましたし、アーケードで出すのか出さないのかっていう話もあって、「本当に出るのかな？」「このままずっとやってるんだろうな」と。完成版は横画面ですけど、これはセガサターンへの移植も考慮したもので、もともとは縦画面を予定してたんですよ。縦スクロールから横画面に変えるのは大変だろうなと思って。

根本：僕が入ったときにはすでに横画面になってましたね。

——根本さんがプロジェクトに入られる前から「自機は戦車」と決まっていたのでしょうか？

根本：僕が入る前から戦車になってましたね。戦車にしたのは「砲塔を変えながら進む」っていうイメージだったんだと思います。ちなみに戦車は無人で遠隔操作してる設定なんですよ。あと、前企画では戦車にキャタピラがついてる絵や、敵が機械ではなく生物だった資料を見たことがあって、デカい虫とかが描かれてました。

——もともとはダイヤルレバーでの操作を予定していたとのことですが？

根本：ダイヤルレバーをカタカタと回しながら操作するバージョンは僕も開発中に試遊していましたね。誰が作ったのかはわかりませんが、どこかから持ってきたパーツを取り付けたものだったと思います。

甲木：最終的にレバーとボタンになったのは予算的な問題だっけ？

根本：そうですね、コントロールパネル代がかさんでしまうんで。個人的にはボタン3つ同時押しのボムがなかなか出せなくて（笑）。

——「砲塔を変えながら進む」というお話がありましたが、ショットのバリエーションも最初から5種類と決まっていたのでしょうか？

根本：すでに決まっていましたね。ちなみに僕が好きなのはヨーヨー（FANG）で、基本的に出しっぱなしの状態でグリグリと動いて敵を破壊していくところと、壁の向こう側を攻撃できる豪快さが良かったですね。デバッグでもこればっかり使ってましたが、これだけでクリアするのはとてもとても……。

——ドットを打たれてたのはどのあたりを？

根本：自機、ザコ敵、ボス、ステージ、エフェクトの全部ですね。僕がこのプロジェクトに入って最初に打ったのはステージD「イリュージョンデザート」の岩で、G先生から「これを打ってみ」と言われてやりました。そのあとにザコやボス、ステージマップのパーツ、タイトル画面と、あらゆるところをひとりで打ちましたね。ステージのパーツは元となる絵を全部打ち直したり、マップを作るときもパーツを切り貼りして作りましたね。画

面のスクロール方向もパーツを組みながら作っていったと思います。敵配置を決めるときも、組んだマップにまず置いて、指定したタイミングで登場・攻撃っていう感じで、自分で作ったものをとにかく見せたくていろいろ配置しました。Y先輩は僕が入ってから早いタイミングで別のプロジェクトに移られてしまったので、常にいたのはG先生と僕のふたりでしたね。

――ステージの登場数や名前、舞台も最初から決められていたのでしょうか？

根本：ステージ名も最初から決まっていたので、Y先輩かG先生のどちらかですね。砂漠や海底という構成も決まってましたが「最初は簡単な練習ステージをつけましょう」ってことでPRACTICE-STAGEをあとから追加したんですよ。急遽作らなきゃいけないことになったので、このBGMだけは田子（関口／美佐子）さんがやられています。

――ボスのデザインについてはいかがでしょうか？

根本：とにかく考えながら打ってましたね。ステージCに出てくる中ボス「水陸両用重戦車ゴールドラッシュ」は最初に手がけたボスですし、「リボルバーを付けてくれ」と命令されたのでよく覚えてます。あとはステージAの中ボスに出てくる「空中戦艦量産型アンフォーギブン」も僕がやりましたね。ボス名もすでに決まっていましたが、僕は映画が好きなので『アンフォーギブン』（邦題『許されざる者』）も『ゴールドラッシュ』も映画のタイトルだっていうことにすぐ気づきました。ボスの「アンフォーギブン」に関しては、ステージF「テイタニア渓谷」に出てくる「空中戦艦アンフォーギブンMk.I」がオリジナルで、他ステージのは後ろ半分がそのままで、前半分を変えるっていうルールがあったんですよ。そのおかげで自分は前半部分のデザインをするだけで済みました。

――ボスの攻撃方法も多彩ですが、どのように肉付けされたのでしょうか？

根本：設定資料なんてものはないので、諸先輩から「このステージのボスはこんな感じにしたい」というイメージをもらい、デザインしながら攻撃方法も一緒に考えるという感じでしたね。敵弾の動きはプログラマーと一緒に考えてました。敵の着弾地点や攻撃判定に「Caution!」マーカーが表示されるのは、あとから追加された仕様なんですよ。「これ知らないとやられちゃうよ！」って意見があって、危ないところは収拾をつけようと。あれがないと本当にやられちゃいますからね。

――倒した皇帝の遺体がじつはダミーだったという衝撃のエンディングには驚かされました。

根本：じつは僕もこれを知らなかったんですよ。皇帝の絵もゲームが完成したあとに見たので「えっ、これ誰？！」って思いました。エンディングの演出はG先生が組み込まれていたんですが、まさかこんなことになってたんだ……と。あの絵のドットを打ってるところも見たことがなかったので、もしかしたら家でこっそり進めてたのかもしれませんね。

――平田さんはY先輩とG先生とどのようにBGM制作のやりとりをされていましたか？

平田：これも『コットン2』と同じように仕様書があったので、Y先輩とG先生に取材しながらイメージをすり合わせて作っていきましたね。「ハードロック調で」とか「メタルっぽく」って具体的に指定されていたので、わりとやりやすかった気がします。最初の頃はおふたりと話をしたけど、スタッフロールのときは根本くんと話をした記憶があるね。

根本：G先輩に「お前やっとけ」って言われたんですよ。平田さんには「ストリングスを入れてください」ってお願いしましたね。入って間もないペーペーがいろいろ注文をつけてしまってすみません……。

平田：「デビッド・ボウイの曲みたいなサックスを入れてほしい」的なを言われたのが印象に残ってるし、Y先輩から「ステージAはレッド・ウォーリアーズみたいな曲で！」って言われたような気がする。いろいろ聴いて「あぁ、ギターでガリガリ削っていく感じか」ってイメージを掴みましたね。「無線のようなノイズを」って指定された箇所があるんですけど、そのときは某ラジオをサンプリングしましたね。音質をすごい歪ませたり長さを変えたんですが、バレて怒られないか、ずっとヒヤヒヤしてましたよ（笑）。

――ありがとうございます。では最後に本作を購入してくださったプレイヤーに一言いただければと思います。

福田：『コットン』の続編ではありますが「風変わりな『コットン』」という捉え方で改めて遊んでいただきたいです。

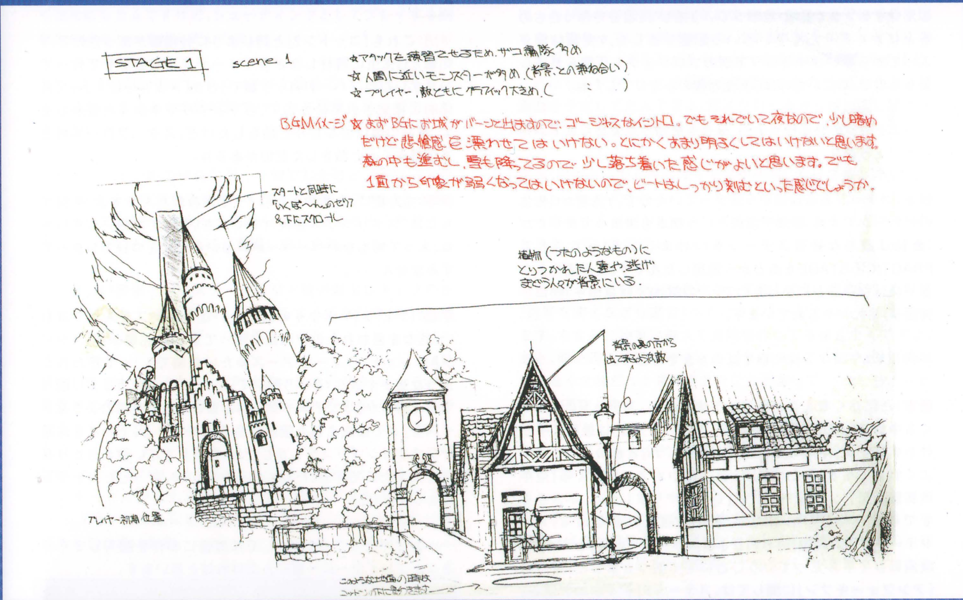
甲木：デキる人たちが集まって楽しみながら作ったゲームなので、その空気感も含めて楽しんでいただけたらと思います。

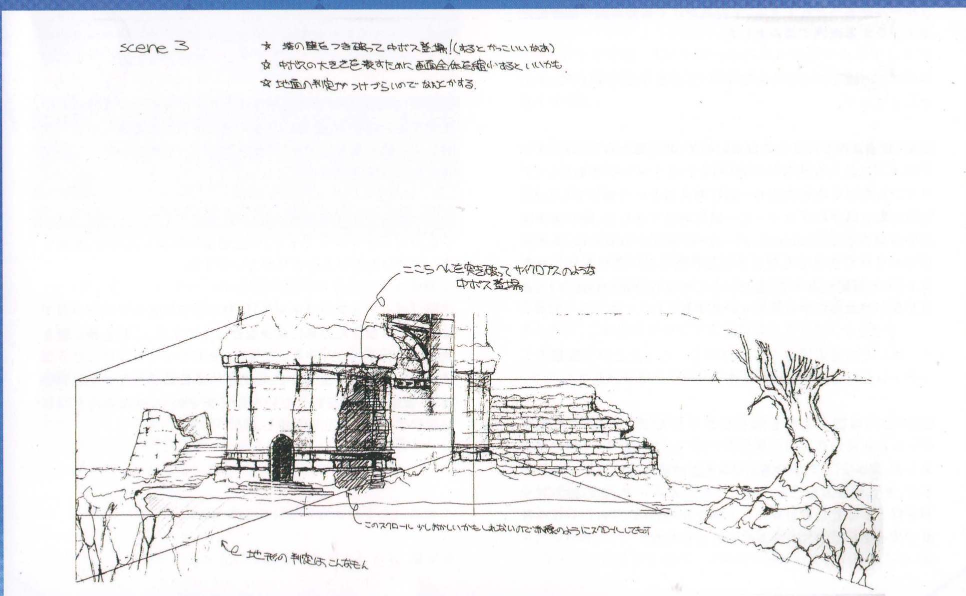
江川野：連鎖を繋げれば繋げるほどウイローがより美味しく巨大化するシステム、普通にシューティングとして楽しむと一生解らずに終わるんですが、バグかよ？　ってくらい本当に巨大になるので是非挑戦してほしいです。

根本：『ガーディアンフォース』は難度も高めでかなりマニアックなシューティングですが、一生懸命作りましたので、末永く楽しんでいただけるとありがたいですね。

平田：『ガーディアンフォース』はサントラ化されていないのでなかなかみなさんの耳に届かなかったですが、これを機に聴き込んでくれるとありがたいですね。セガサターンはけっこうゴリゴリとした音が立つので、このゲームには合っていたと思います。僕は現場を離れてだいぶ経ちますので、みなさんと同じユーザーとしての立場で楽しみたいです。

COTTON 2 Sound Design Documents

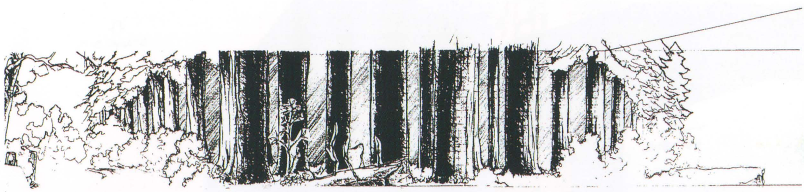




scene 2

☆森に生息していそうな敵がメインに。

☆木の影から襲って来る敵とかがいてもいいかも。

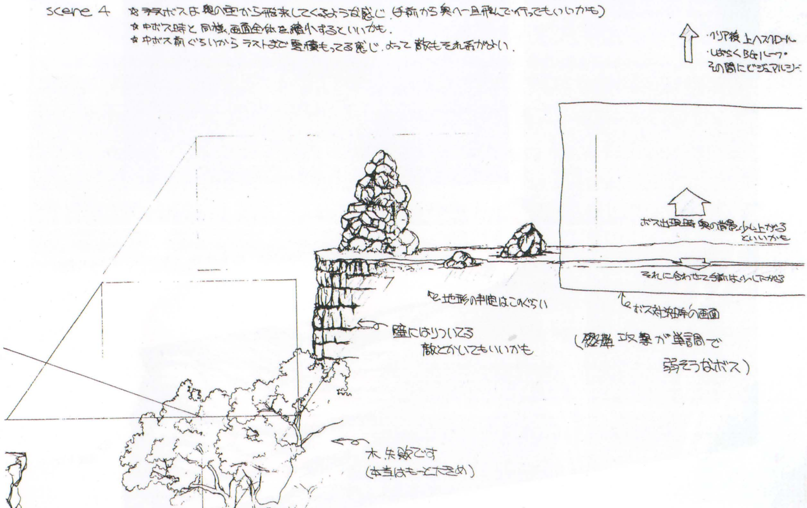


scene 4

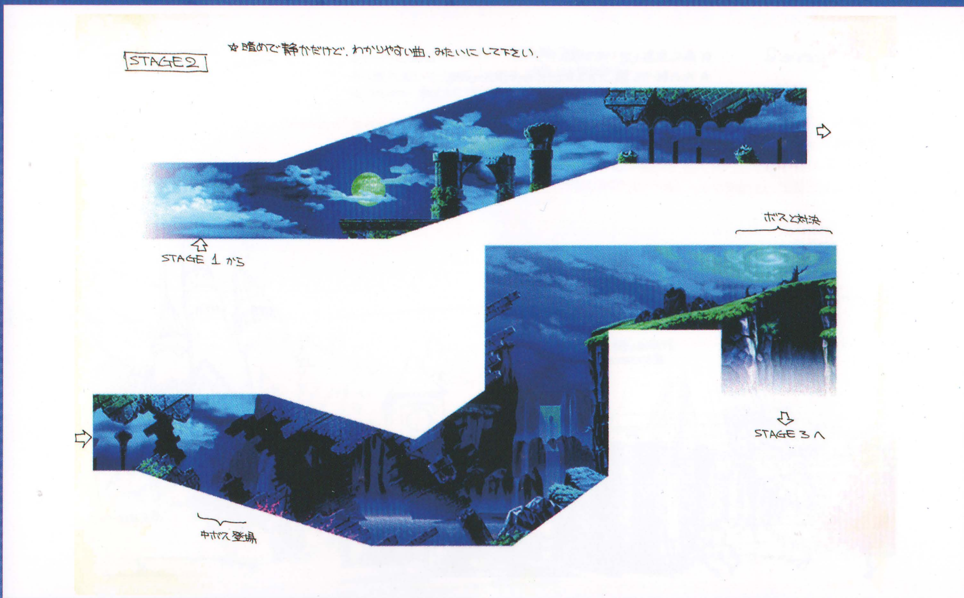
☆ラスボスは奥の空から飛来してくるような感じ。（手前から奥へ一旦飛んで行ってもいいかも）

☆中ボス時と同様、画面全体を縮小するといいかも。

☆中ボス前ぐらいからラストまで雲積もってる感じ。よって敵もそれ系がよい。



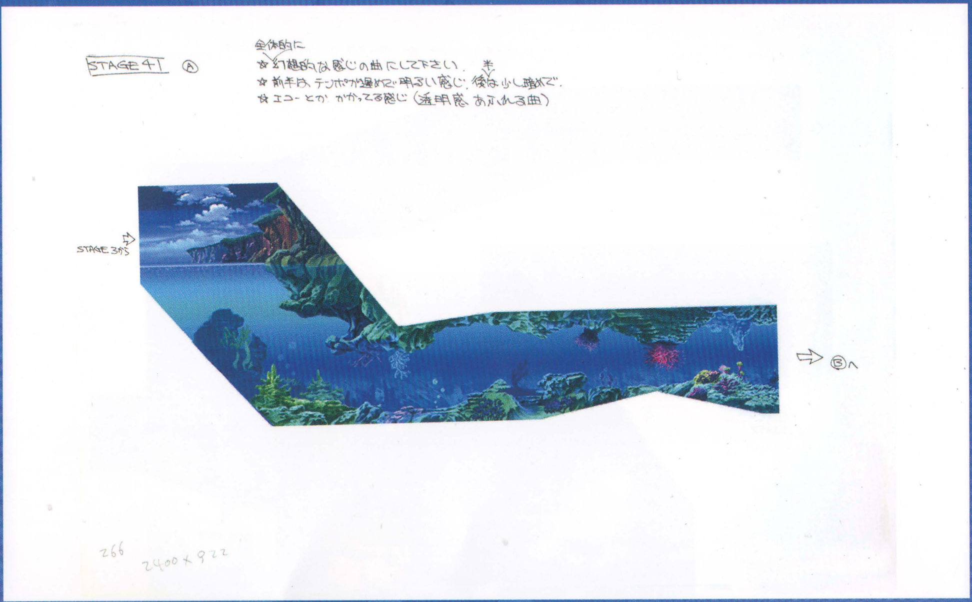
COTTON 2 Sound Design Documents

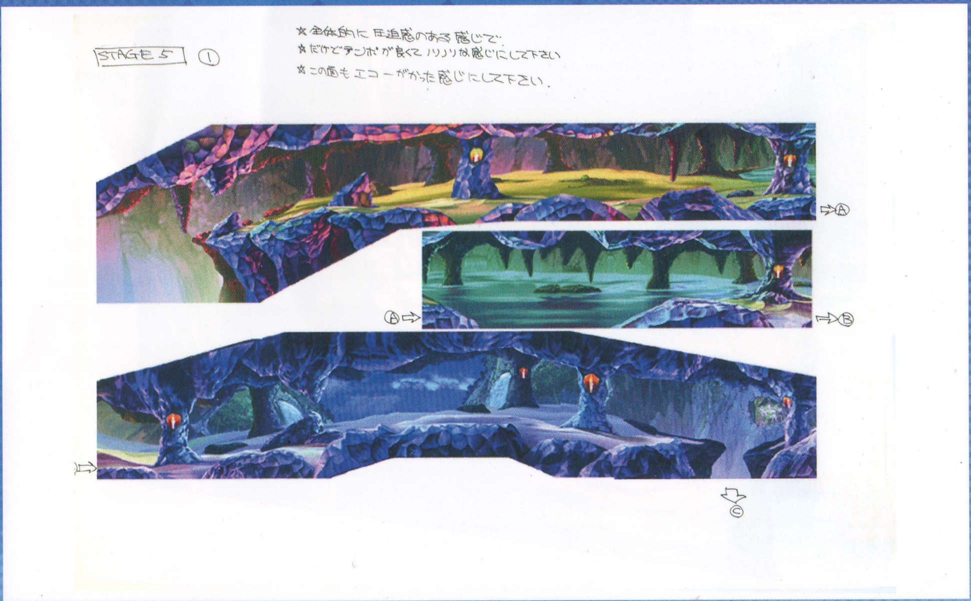




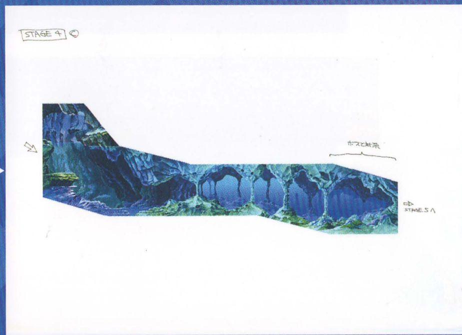


COTTON 2 Sound Design Documents






STAGE 4 Ⓑ
中ボスと対決
Ⓒへ

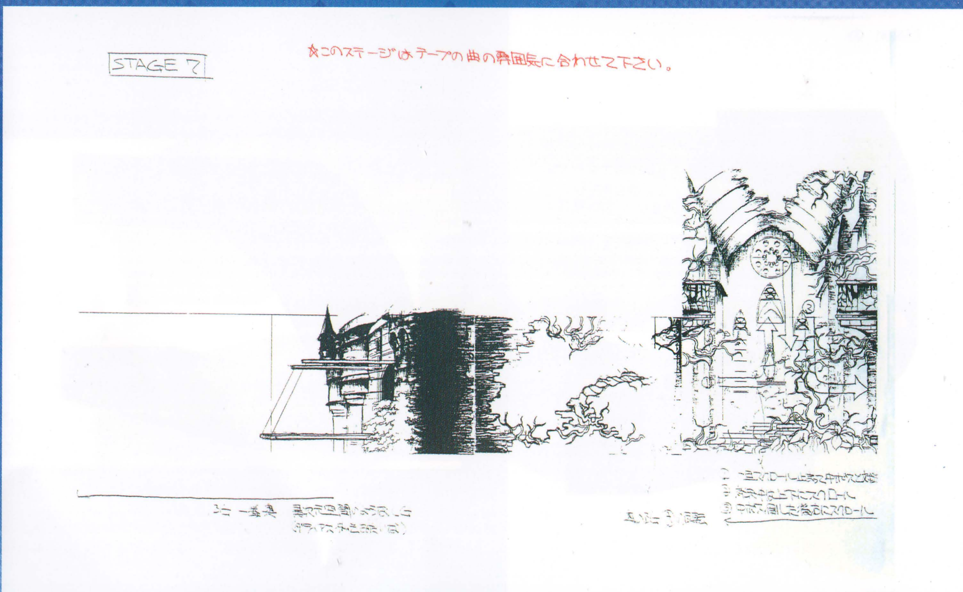

STAGE 4 Ⓒ
ボスと対決
STAGE.5へ

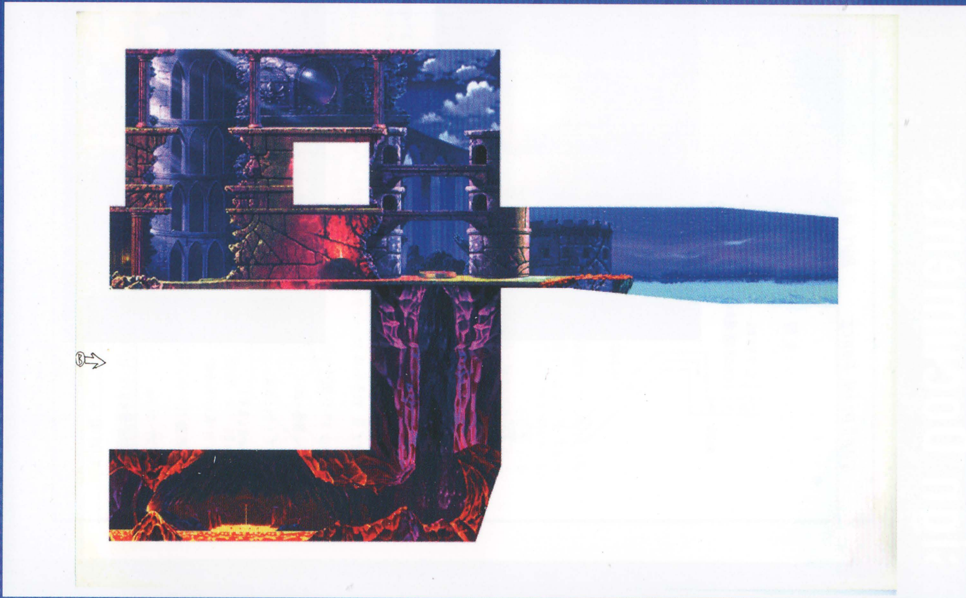

STAGE 5 ②

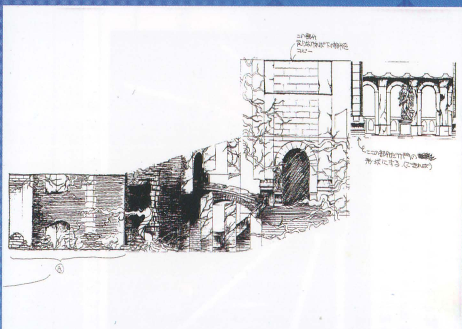

STAGE 5 ③

COTTON 2 Sound Design Documents

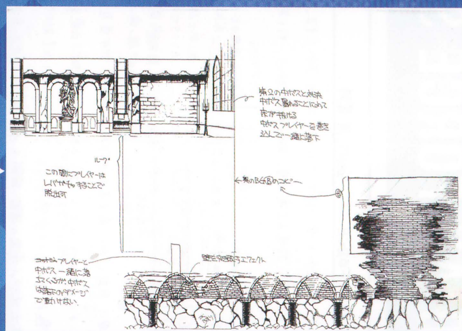








この部分
足りなければ下の部分を
コピー
形状にする。(できれば)



中ボス プレイヤーを巻き
込んで一緒に落下
ループ
この間にプレイヤーは
脱出可
中ボス 一緒に落
で動けない。

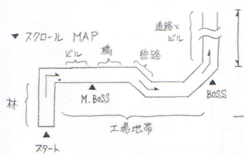
GUARDIAN FORCE Sound Design Documents

GUARDIAN FORCE　　BGM 用資料　　1996．5．15

● ST_A　ゲームスタート後 必らず このステージから スタートする。

◦ グラフィックイメージ：辺境の工場地帯、林の中からスタート、ザコと戦闘、ビル街へ ✓

▼ スクロール MAP



個人的にスネアより タムタムが好きなので あちこちで鳴らしてほしいです。

小節の後りに "チューブラ・ベル" の音(低音) を入れて鐘の鳴っている感じに

✓ 中ボス出現！ 戦闘しながら 橋を渡る 中ボス終り、小戦闘 試作機駐機場(ここで壊した機体の種類により 以後の ステージ ルート 決定) 上方へスクロール BoSS 出現！ 倒すまで BG はループ BoSS 破壊 ステージクリア、スコア換算！

キーボード系の音で 和音 なんかも 入れて下さい

◦ BG は 夜で 暗い。 異国の建物、機械を バクバリ 破壊しながら 単機で 進行するプレイヤー

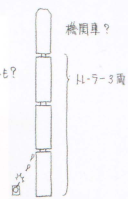
◦ スタートステージ なので イントロ部を 長くし プレイヤーの頭に残る 様な 音色に して下さい♡

● ST_A BoSS 装甲重機動トレーラー "MATA_HARI"

機関車の様な 先頭車両が 3両のトレーラーを 牽引 (右図の様な物)

プレイヤーは 追込しながら 攻撃、破壊してゆく、けっこう 長時間 戦闘になるかも？

BG は 高速スクロール





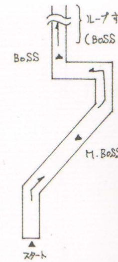
BoSS BGM にも "チューブラ・ベル" の音 入れて下さい

※ 上はトレーラーを全べて破壊後　機関車との戦闘

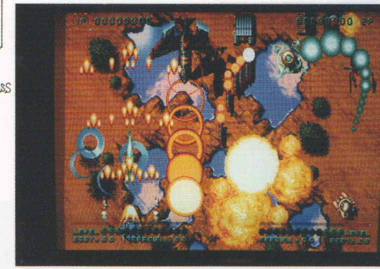
GUARDIAN FORCE　　BGM 用資料　　1996．5．25

● ST_B

◦ グラフィックイメージ：荒野、岩場、ガケ ….. 建物 無し(あまり)　全体的に 赤っぽい 背景



◦ 音色は サンプルに 近い物で 少々 ベース部を 強く お願いします。



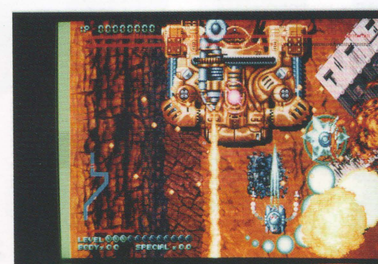
● ST_B BoSS　戦車形 3タイプ

◦ 3タイプ共 戦車形体で バックしながら (逃げながら) プレイヤーと戦闘！

◦ 音色は ステージ BGM と共に 原音に近い 感じで！ アレンジは おまかせします！

※ 右は HIG レベル BoSS との 戦闘 !!

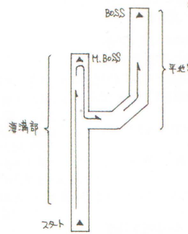
◎ このステージへの 質問は 担当の "石郷岡" へ

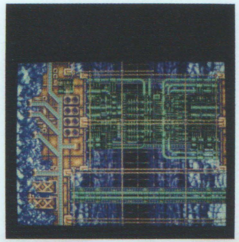


GUARDIAN FORCE　　BGM 用資料　　1996 . 5 . 26

● ST_C

。グラフィックイメージ：水中 …. 深海の鉱石発掘場　前半は海溝の上の作業場
後半は岩を切り崩した平地 … 全体的にブルーとパープルのカラー





~~ST-3~~ BGイメージ（前半部）
ST-C

。BGM サンプル のイントロ部 低音の部分
聞き取り安く作って下さい　他の音を
まぜて メロディー入れても OK！ 静かに始って
だんだん はげしく、激しくなったら そのまま
最後まで、BoSS 用 BGM とあまり曲色の
差が出ない様にして下さい。

● ST_C　BoSS　堀削機械 タイプ 3種

。3種共　台車の上に乗った形体で動作はのろい　弾も出すが　物理攻撃がメイン（ドリルとか鉄球なんか）

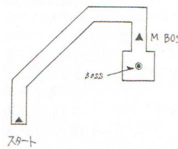
。音はもろにメタル系で　バスドラ ドンドン 鳴らして下さい。

GUARDIAN FORCE　　BGM 用資料　　1996. 6 . 7

● ST-D

。グラフィックイメージ：ピンクの砂漠、紫外線をあまりふくまない、柔かい太陽光。

STAGE_D 砂漠



。挑戦する様な勇ましさ。自信や勝機を伴った勇ましさではなく、目的を達成する為に大きな障害に立ちむかっていく感じ。

。全体を通しての基本はハードロック調でテンポの良いもの。要所 へ に抽象的に電子的な機械を想像させる様な、電子音を数種類いれてください。（テープ2参照）

。曲の頭は、30秒前後で、やや おとなしいものにして下さい。
それでいて、テンポは、本編と同じ様な、ノリのいいもの。

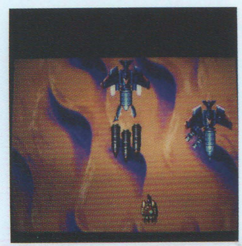
。本編へのつなぎは、ガラッと変わってください。
前奏と本編は、全々ちがう曲に感じるくらいがいいです。
本編へのつなぎの布石として、前奏に少しづつ、音の種類がふえていって、急に本編につながる様な感じ。

● ST-D BOSS　陸上機動砲台 3タイプ

。ステージBGMよりも激しい、ハードロック調でハウス的な曲。
シンセ系の音でメロディーを作って下さい。その際、エコーをかけて、広がりのある空間を連想させる様な雰囲気。

。ボスが半抽象的に花（バラ等）をイメージしているので、美しく、有無をいわさずプレイヤーを圧倒する力強さ、怪しい邪悪さを感じさせる曲にしてください。

。所々、シンセオルガンの軽快なリズムが入っているといいです。（テープ2参照）



GUARDIAN FORCE Sound Design Documents

GUARDIAN FORCE　BGM 用資料　1996. 6. 7

● ST-E

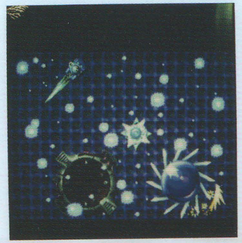
○ グラフィックイメージ：もがれた空中要塞の甲板にて。他ステージとはちがう暗いイメージ。
このステージのみ、2分で終わり レベルに応じて、2種類のうちどちらかが出ます。
よってBGM2種、ボスBGM2種を作ってもらいます。
それぞれ甲、乙と呼称します。

○甲：もの静かで暗く敵もあまり出てきません。色調はくすんだダークカラーです。緑色のランプが所々にあり、虫がゆるやかに飛翔している。
・風の音を強調して曲の中に組みこんで下さい。
テンポは、スローでいいです。また、リズムの中に、機械の作動音（重く、にぶい）を全体的に入れて下さい。（テープ参照）

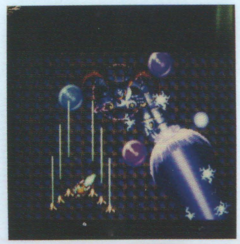
○乙：高いレベルの方です。敵の攻撃も激しく、甲に比べて、数も多くそうぞうしい感じです。
色調はダークカラーにレッドを足した風で、オレンジのランプが怪しくひかっています。
○ノイズの様な、BGMで威圧感のある重い曲にして下さい。テンポも早めで、テープの曲に使われているタイコ（?）のリズムを生かした様な曲でおねがいします。
○甲の様に機械の作動音を入れてほしいのですが、こちらは、所々でいいです。
音の種類も何通りか用意してアクセントとして入れてください。ジェット機の吸気音、連結機がはずれる様な音、何かが射ちだされる音等々。
○締まった厳しい雰囲気にしたいので剣（刀）の音をリズムとして組みこんでほしいです。（シャキーン…という様な）

GUARDIAN FORCE　BGM 用資料　1996. 6. 10

● ST-EBOSS　ステージの資料書で述べたとうり、2種有りますので、2曲作ってもらいます。
各々の仕様は以下に記述。



○ボス"甲"、球形無機質な、ボスです。
○得体の知れない機械を連想させる様な、曲にしてください。常にリズムとして、怪しい機械音が、鳴っている様な感じです。
錫杖の様な乾いた金属音が、所々にほしいです。出現時は、ボスを作っていますので、前奏部分（20秒ぐらい）は、ジワジワとせまってくる感じがほしいです。本編の音を高くした様な雰囲気。
○メロディーは、パイプオルガンのかなり低い音で作ってください。



○ボス"乙"、ロボット形です。
○"甲"と同じく、得体の知れない感じがほしいのですが、機関車的な力強さ、機械としての重さが、ほしいです。
○突然はじまる曲にしてください。前奏かなり短かく（無くてもいいです。）
○テンポ早めで本編全部を通して、怪しい電子音をいれてください。
○所々に、くぐもった吐息の様な音をいれてください。（ダースベーダーや、アクアラングのもう少し太い様な音。）

GUARDIAN FORCE　BGM 用資料　1996・6・18

● ST-F

○ グラフィックイメージ：前半は雪のふる渓谷です。下方にスラムの明かりが、うっすらと見える。さびしい雰囲気。中ボスと戦闘しながらのプレイになります。

：後半は敵の本拠地である帝都が舞台です。バラックや鉄パイプ等が、ならんだスクラップの様な都市です。

○ 前半と後半でわかれていますので、それぞれ1曲ずつ作ってもらいます。前半は1分15秒でお願いします。

○ 前半は雪山のイメージですのでその様なかんじにしてください。

○ 曲スタート時に氷(ガラス?)が割れる様な、乾いた音を入れてください。

○ 所々にトーンの高い音でメロディーラインを作ってください。



GUARDIAN FORCE　BGM 用資料　1996・6・18

● ST-F

○ F面後半は都市ですが入口がトンネルなのでBGMが無音の状態から、フェードインしながら、鳴らしたいです。その際、トンネル内は音がこもっている状態にしたいので、12秒間こもっている状態にして、その後は、パッといきなり音がクリアーになって、音量が上がる様な始まり方にしてください。

○ 全体の雰囲気としては、あわただしい感じでSTAGE-Aにやや酷似した曲にしてください。同じ敵の陣地ということなので。
また、STAGE-Aにあったチューブラベルの音も入れてください。



● ST-FBOSS　小型最新式戦車。自機のライバル的存在。

○ 非常に邪悪なイメージでお願いします。突然出現するので、突然始まる曲にしてください。

○ 今までのBGMの中でも特に電子的(テクノ的)な曲にしてください。電子的な効果音もしっ中入れてください。

○ メドレー曲っぽく、メロディーラインをいろいろかえてください。3種類ぐらいでお願いします。

○ イメージBGMは、BOSS用に2曲入っています。1曲目は、イメージ参照で2曲目は、メドレー参照用です。

○ 曲スタート前に無線の様なノイズを入れてください。ノイズの音量が除々に上がっていって急に曲が始まる感じ。



GUARDIAN FORCE Sound Design Documents

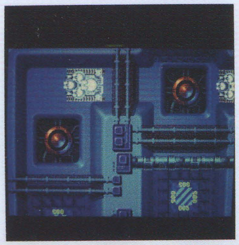
GUARDIAN FORCE BGM 用資料 1996. 6 · 17

● ST−G

。グラフィックイメージ：敵の秘密兵器製造工場です。全体的に暗く、壁でしきられた様な圧迫感のあるステージです。最終ステージになります。

。イメージテープにある様な、おとなしめの空間に広がりをもたせる様な、曲にしてください。もやもやとした未来を手探り感覚で模索している様な雰囲気。

。ここも敵の陣地ですので、鐘の音を入れてください。ただし、他のステージとちがって、回数少く、低く、静かに入れてください。



GUARDIAN FORCE BGM 用資料 1996. 6 · 17

● ST−GBOSS　建造中の超巨大砲台の砲身。

。ステージの途中からボスのパーツに差しかかります。イメージテープに入っている、BOSS1の曲が鳴ります。この部分は、1分15秒ぐらいでつくってください。その後、イメージテープBOSS2の曲につながる様にしてください。

。BOSS1の方　偉大で荘厳な様子でお願いします。
ハードロック調のリズムがほしいですが、ややスローテンポでいいです。
ハードロック風ですがどちらかというとメロディー重視にしてください。

。重い機械音入れてください。



。BOSS2　こちらはボスの本体です。
BOSS1の曲とBOSS2の曲は、1つの曲としてちゃんとつながる様にしてください。BOSS2になってからは、BOSS2の曲の頭と後ろがつながる様にしてもらえると幸いです。

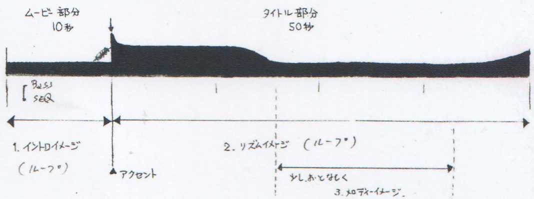
。シンセ音をかなりきかせた（シンセ主体）曲にしてください。

。いきおいに乗った感じもほしいです。

。あやしい機械音入れてください。



• タイトル画面



• ムービー部……テープ1曲目. イントロイメージのような感じで.

• タイトル部……テープ2曲目. リズムイメージのようなリズムで. バスドラム. スネア. ハットの3つで.
基本のリズムをきざみ. サブリズムとして. 基本リズムとは音色を変えたスネア. ハット
などを入れて下さい。基本リズムは大きくきざみ. サブは小さく細かくきざむ感じで.
ベースは. どこかで. 歌うような感じの部分を作って下さい。一曲通してではなく.
その他の部分は. リズムに合わせて. タイトにお願いします.
あと. バッキングとして. シンセオルガンのような音色で. 和音を入れて下さい。
この音はリバーブONでお願いします.
メロディーは. ギター以外の音色で. 渋く. かっこいい感じにして下さい。

曲全体として. 頭から中盤までノリのいい感じで行き. そこで一端落として. (ノリを.
おとなしくして) また だんだん盛り上がってくる感じでお願いします.

ムービー部分から. タイトル部に入る時. 何かアクセントを入れて下さい。
短めで. 強めにお願いします.

GUARDIAN FORCE SOUND '97.1.13

A - STAGE
• サイレンの音色 出動
• "ビー. ビー"という音の音色 →厚
• 途中のフレーズのメロディーラインの音を高く. (音低) solo ↑

B - STAGE
• 途中のフレーズのメロディーラインをガラッと. Brassのフレーズ
• スネアの音色. バシッ!! 変更
• バスドラムを. もっと大きく (音量) ↑
• メインメロディーの音色. 何かと混ぜる (少しだけ)

B - BOSS 1
• ベースの音量をもう少しおさえる.
• ギターの音量を上げる. (Mu ↑)

C - STAGE
• シンバルを左右に振る. (パン) (フレーズになっているもの)
• 途中のメロディーの音色を厚く. パンチのきいた音色に. (オクターブ下を+)
• 曲全体のテンポを上げる. サウンドジェネレーター 500ぐらい

D - STAGE
• S.E.の場所. 音色 (所々. 曲に合わせる感じ.) 音量 ↓
〈電子音〉 → レンジを下げてみる
• 2週目で転調.
ループ後…

F - STAGE 1
• 2フレーズ目のメロディーラインをオクターブ上げる. (キーキーにする)
• アクセントのシンバルの音色. (もっと歯切れのいいものに.)

F - BOSS 1
• シンバル (ハットオープン?) の場所. 回数 (4連発のところを. もう少しおさえる.) セクション
• シンバルの音色. (ピッチ. 音量) ↓
• シンバルを左右に振る. (パン) か センターで.

G - STAGE
• 途中のキメから. テンポを急激に上げる. (何回かループの後) サウンドジェネレーター 1000ぐらい
• "ヒューン"という音の音色を. もっとクリアな音に. オクターブ下を+
• ~~後半のS.E.の方が強いので. 少しおさえて. 右から左.~~
Par Can 音量 ↑ ピッチ ↓

G - BOSS
音数でクリアー
• 頭のキーボードの音色. (もっと盛大な感じに. イメージは最終決戦.)
• 他のメロディの音色も. 厚めな音色に.
• 曲調変化後の最初の音色 (ピーポーピーポー) を. クリアな音色に. オクターブ ↑ を+
(+ストリングスフレーズ)?
• SE ↓

TITLE
• (S-SAX 厚くする) メインメロディの音色. ピアノの音色. (クリアのびる)
• 曲全体が. 軽い感じなので. もっと重厚な感じに.
(Org + 音程) 中心を強める Tempを↓も考えてみる

Staff roll
• 後半のメロディーの音色. (Sam)
オクターブ下+

CONTINUE
• もっと重厚に.
白玉 ←+? もっと怖く